

Rainbow Man

Det som är rödmarkerat fanns med i spelidén från början men har under projektets gång ändrats eller tagits bort

Spelregler:

Målet med spelet är att ta sig igenom så många väggar som möjligt. Rainbow man kan bara gå igenom den delen på väggen som är samma färg som sig själv. Rainbow man börjar med ett liv när spelet startar. Väggar åker mot Rainbow man från skärmens övre kant.

Kontroller:

Spelaren styr Rainbow Man i sidled med höger och vänster piltangent

Vinna:

Klara dig så länge som möjligt (Finns inget slut).

Förlora:

Spelaren börjar med ett liv och förlorar när Rainbow man går in i fel färg. **Däremot kan användaren hitta extra liv på spelplanen.**

Poäng:

Poäng ges varje gång spelaren passerar en vägg (1 p/vägg).

Items: Rainbow man kan samla på sig specialegenskaper som dyker upp på banan. Dessa plockas upp när Rainbow man går in i ett item som är placerat på banan. Dessa dyker upp först efter level fem och placeras ut slumpmässigt på banan. Items aktiveras direkt när Rainbow man går in i dessa.

1. Möjlighet att gå igenom väggar oavsett färg. Itemet håller i 15 sekunder.
2. Sakta ned tempot. Itemet håller i 15 sekunder.
3. Extra liv. Ger möjligheten att gå igenom fel färg en gång.

Levlar:

Leveln ökar när spelaren klarat 10 väggar. Level 10 körs till användaren krockar. De exakta hastigheterna behöver testas fram när vi skapat spelet. Bakgrunden ändras i takt med levlarna. De möjliga färger som gubben kan ha baseras på väggarna. T.ex. på level ett när väggarna kan ha tre färger slumpas gubbens färg till en av dessa osv.

Utgångspunkt:

1. Gubben: En färg.
Väggen: Tre färger.
Hastighet: Långsamt.
Bakgrund: 1.
2. Gubben: En annan färg.
Väggen: Fyra färger.
Hastighet: Långsamt.
Bakgrund: 1.
3. Gubben: En annan färg.
Väggen: Fyra färger.
Hastighet: Medel.
Bakgrund: 2.
4. Gubben: Byter färg efter var tredje vägg.
Väggen: Fyra färger, olika storlekar.
Hastighet: Medel.
Bakgrund: 2.
5. Gubben: Byter färg efter varannan vägg.
Väggen: Fyra färger, olika storlekar.
Hastighet: Medel.
Bakgrund: 3.
6. Gubben: Byter färg efter varje vägg.
Väggen: Fyra färger, olika storlekar.
Hastighet: Medel.
Bakgrund: 3.
7. Gubben: Byter färg efter varje vägg.
Väggen: Fyra färger, olika storlekar.
Hastighet: Snabbt.
Bakgrund: 4.
8. Gubben: Byter färg efter varje vägg.
Väggen: Fem färger, olika storlekar.
Hastighet: Snabbt.
Bakgrund: 4.

9. Gubben: Byter färg efter varje vägg.
Väggen: Sex färger, olika storlekar.
Hastighet: Snabbt.
Bakgrund: 5.

10. Gubben: Byter färg efter varje vägg.
Väggen: Sju färger, olika storlekar.
Hastighet: Snabbt.
Bakgrund: 5.

Uppdaterat:

Level 1 - 10

- Gubben byter färg efter varje vägg

Level 1

- Vägg: Tre färger, samma storlek
- Hastighet: Långsamt
- Väggarnas uppdateringsintervall: 2000 ms
- Bakgrund: 1

Level 2

- Vägg: Fyra färger, samma storlek
- Hastighet: Lite snabbare
- Väggarnas uppdateringsintervall: 1900 ms
- Bakgrund: 2

Level 3

- Vägg: Fyra färger, samma storlek
- Hastighet: Lite snabbare
- Väggarnas uppdateringsintervall: 1800 ms
- Bakgrund: 3

Level 4

- Vägg: Fem färger, samma storlek
- Hastighet: Lite snabbare
- Väggarnas uppdateringsintervall: 1700 ms
- Bakgrund: 4

Level 5

- Vägg: Fem färger, samma storlek
- Hastighet: Samma som föregående level
- Väggarnas uppdateringsintervall: 1600 ms
- Bakgrund: 5

Level 6

- VÄgg: Sex färger, samma storlek
- Hastighet: Samma som föregående level
- VÄggarnas uppdateringsintervall: 1500 ms
- Bakgrund: 6

Level 7

- VÄgg: Sex färger, samma storlek
- Hastighet: Lite snabbare
- VÄggarnas uppdateringsintervall: 1400 ms
- Bakgrund: 7

Level 8

- VÄgg: Sex färger, samma storlek
- Hastighet: Lite snabbare
- VÄggarnas uppdateringsintervall: 1300 ms
- Bakgrund: 1

Level 9

- VÄgg: Sju färger, samma storlek
- Hastighet: Samma som föregående level
- VÄggarnas uppdateringsintervall: 1200 ms
- Bakgrund: 2

Level 10

- VÄgg: Sju färger, samma storlek
- Hastighet: Samma som föregående level
- VÄggarnas uppdateringsintervall: 1100 ms
- Bakgrund: 3